

Содержание

Создание сцены и спрайтов	2
Создание спрайта	6
Задания по спрайтам 𐄂^●ω●^𐄂	20

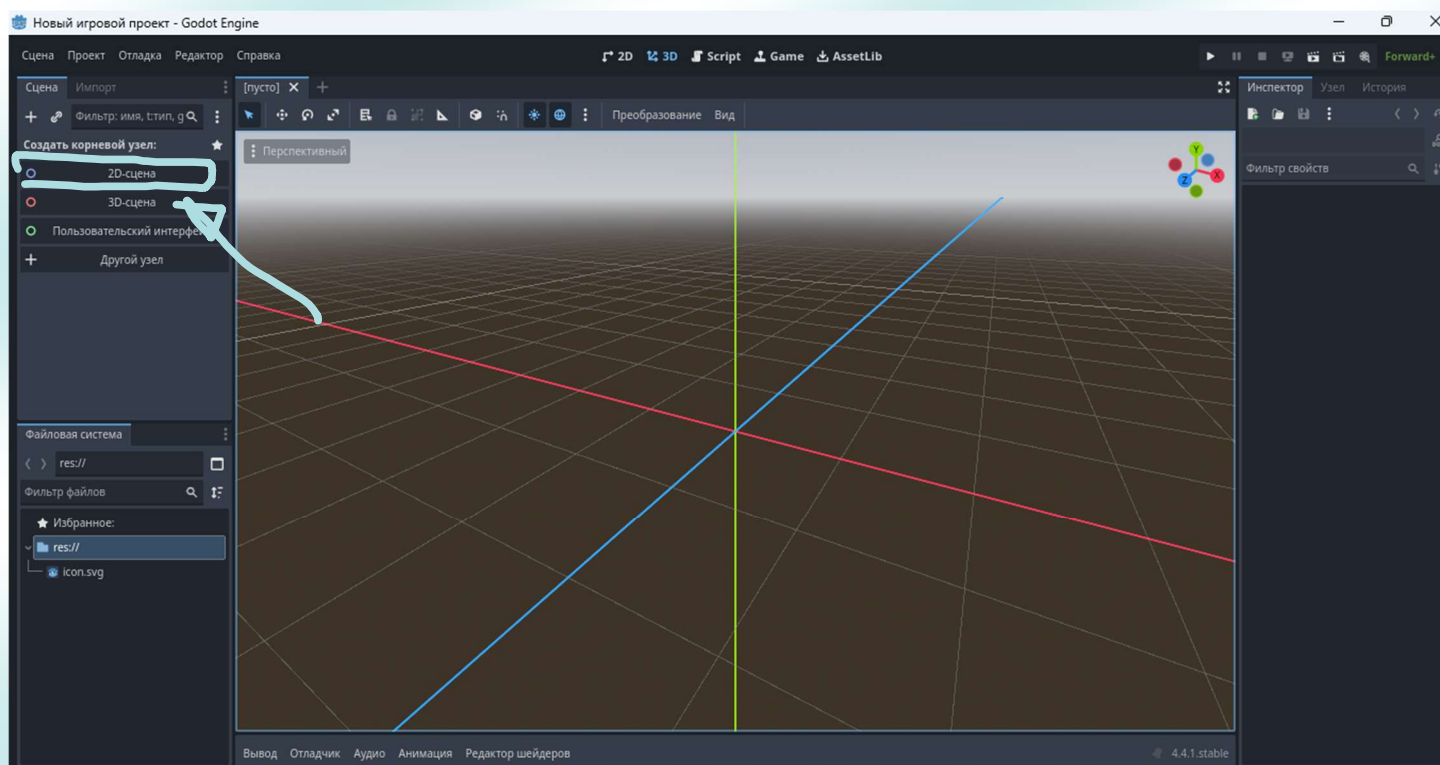


Создание сцены и спрайтов

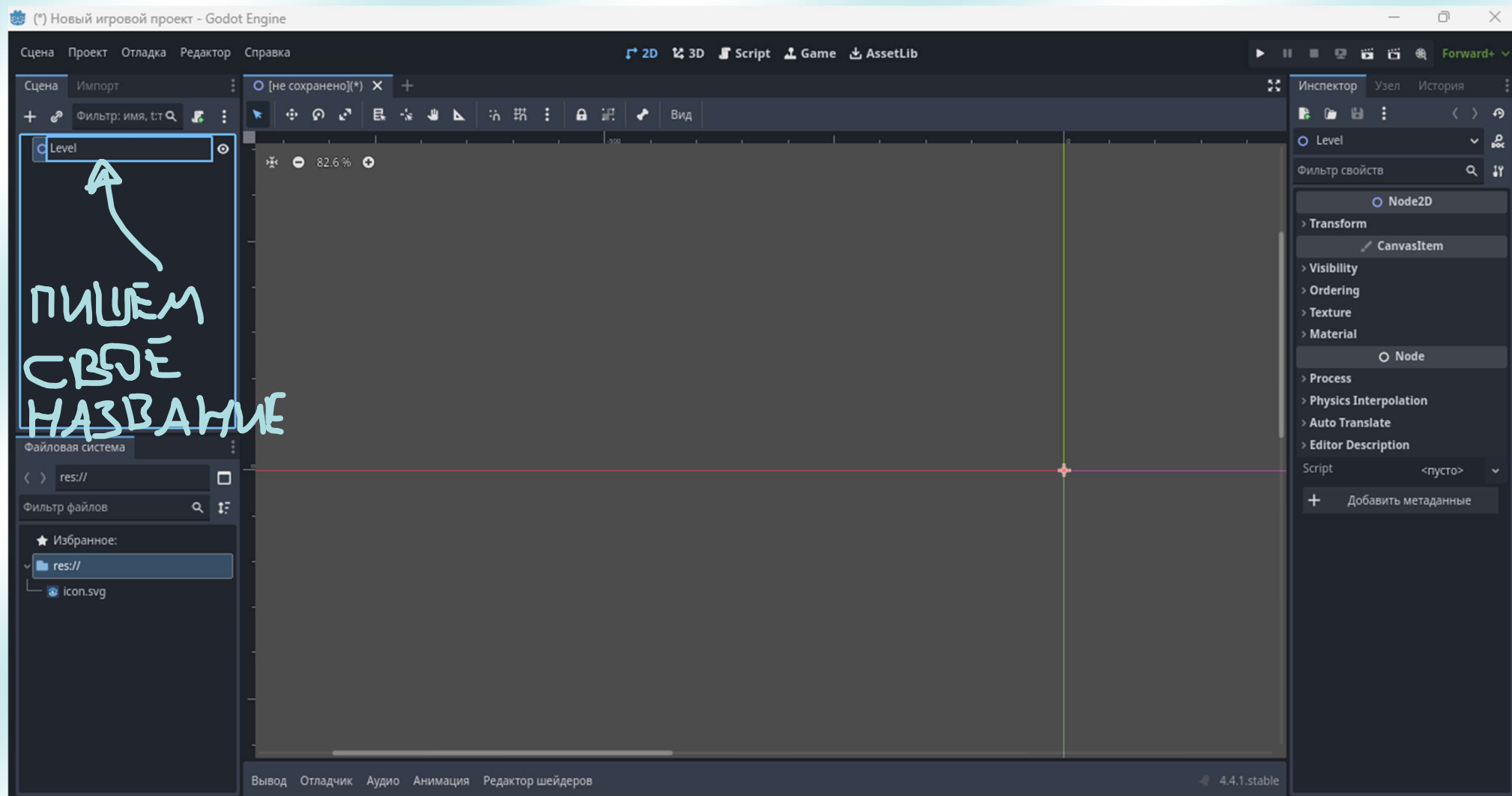
Все игры строятся по одному принципу:

1. В игре есть несколько уровней (сцен)
2. На каждой сцене есть свои игровые объекты (персонажи, предметы, препятствия)
3. Для каждого игрового объекта прописывается его поведения – это делается в скриптах в виде программного кода

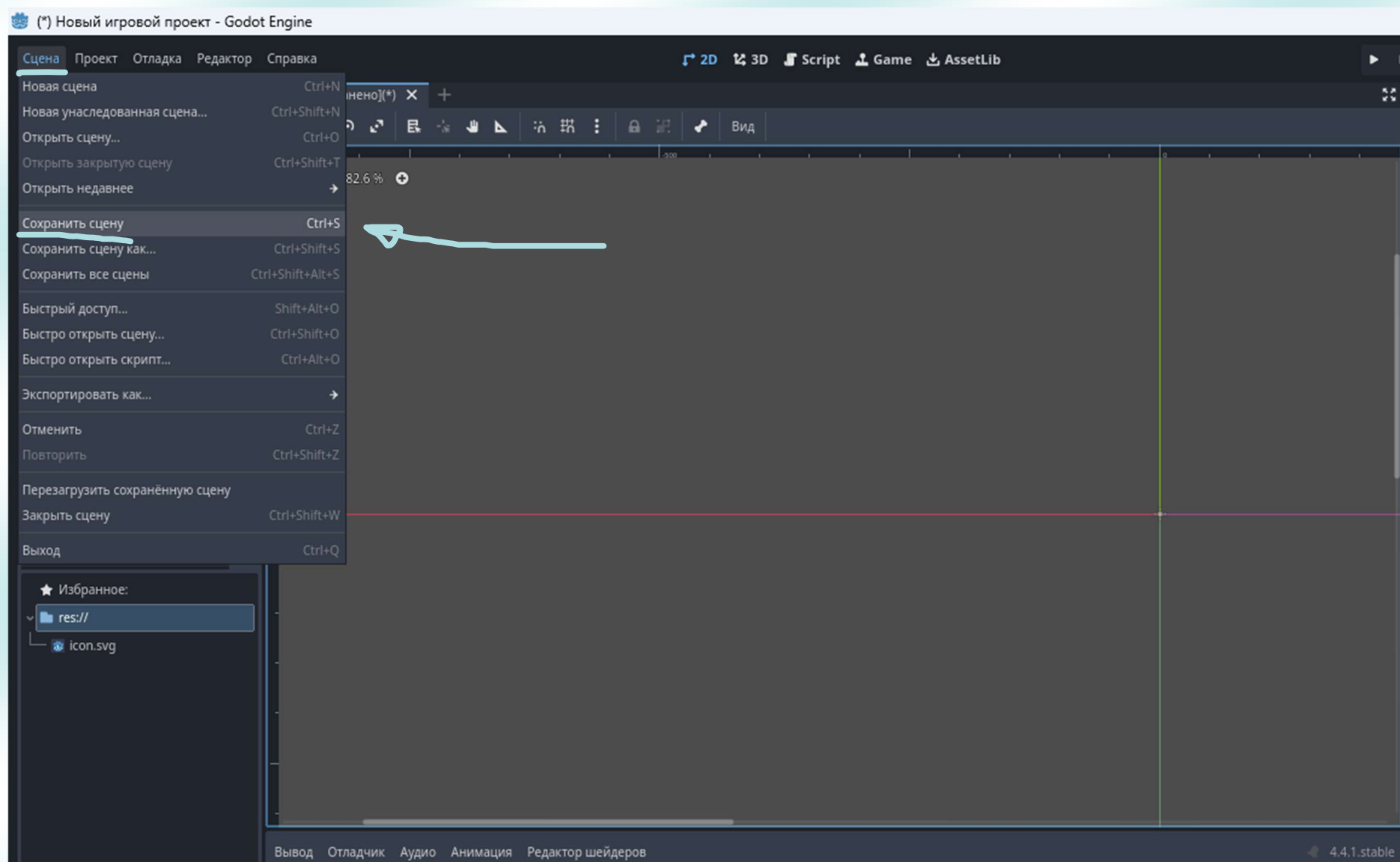
Создадим сцену. Будем создавать 2D-игру – поэтому создаем 2D-сцену



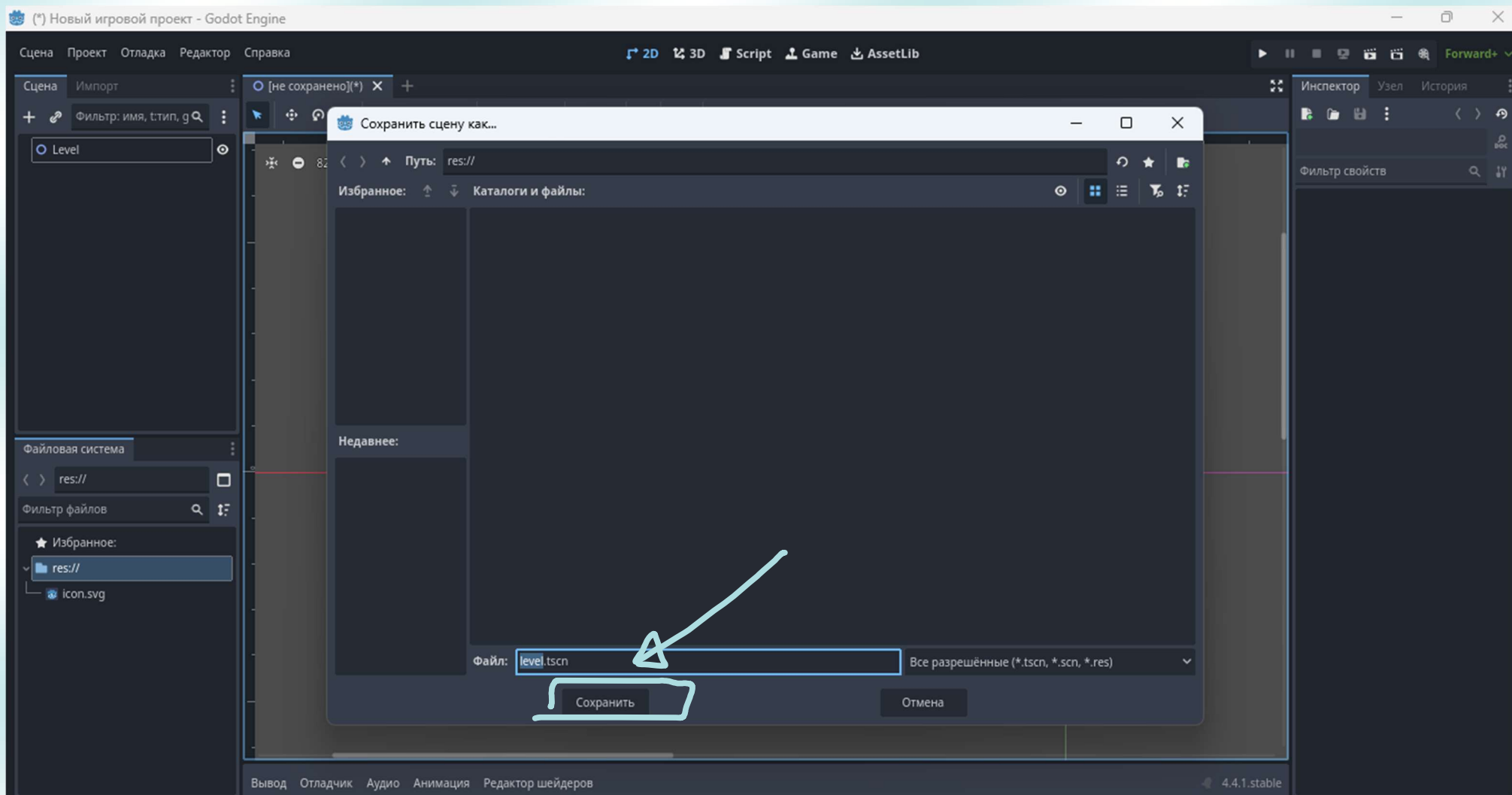
Чтобы поменять название сцены жмем по Node2D два раза, пишем свое название и нажимаем Enter



**Сохраняем сцену. Для этого нажимаем Ctrl + S или нажимаем в верхнем левом углу
Сцена – Сохранить сцену**



Нажимаем Сохранить



Так мы сохранили нашу сцену – теперь можно работать

Создание спрайта

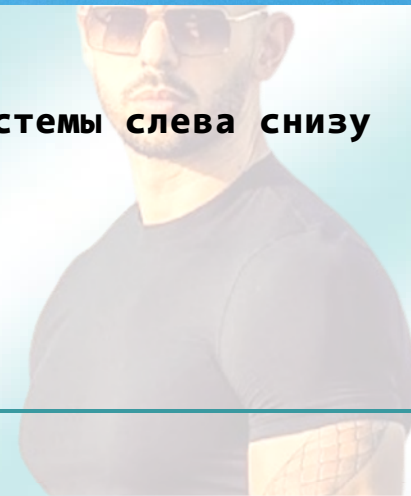
Спрайт – это картинка на экране. То, как выглядят игровые объекты – картинка персонажа, врагов, фона, земли и других игровых объектов.

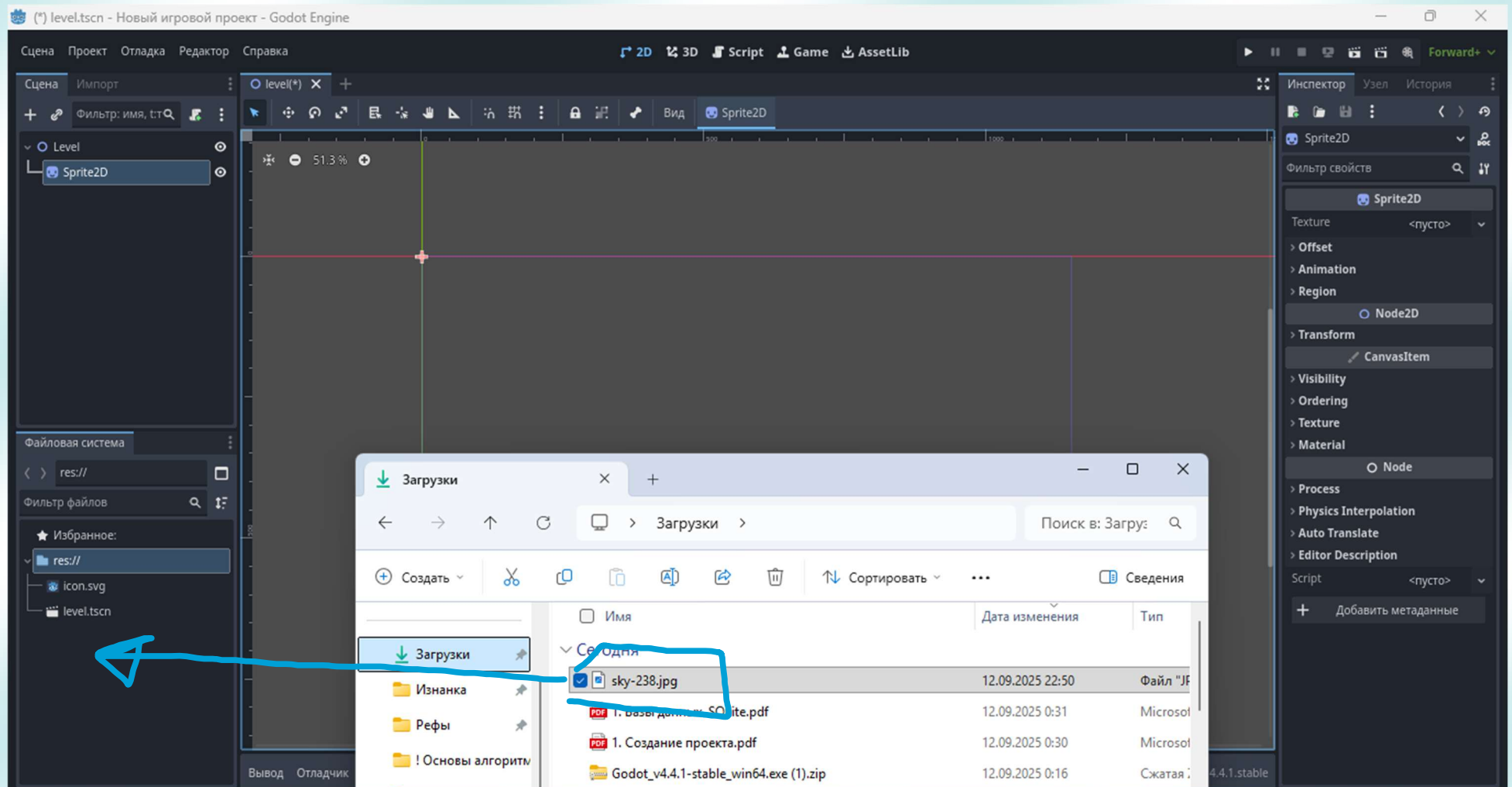


Качаем картинку фона (на выбор) с Интернета. Например, картинка неба

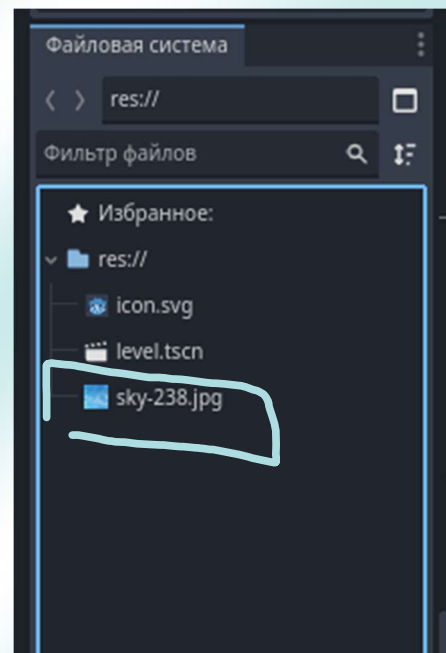


Из проводника переносим скачанную картинку в окно Файловой системы слева снизу



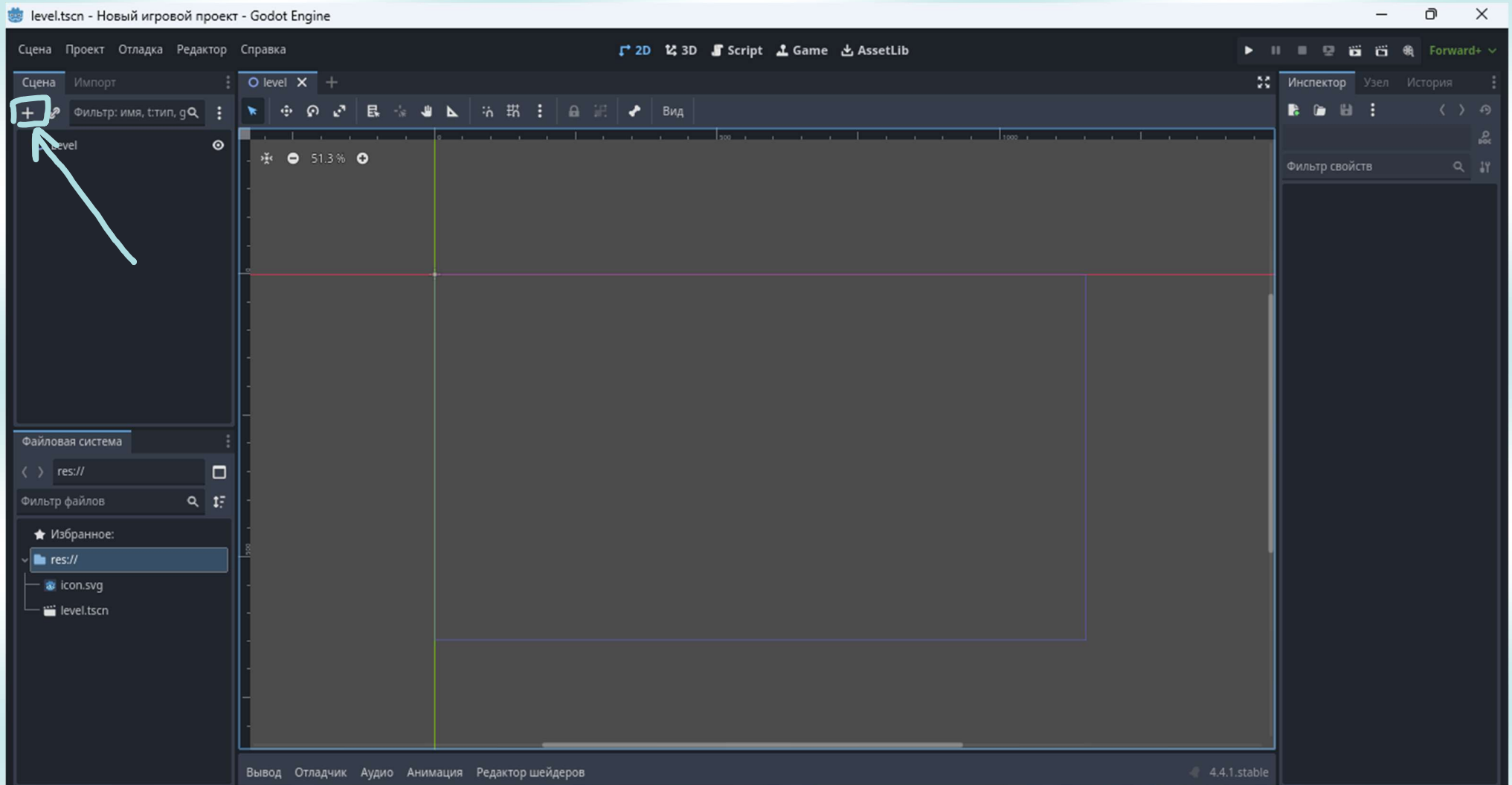


Картинка загружена в Файловую систему

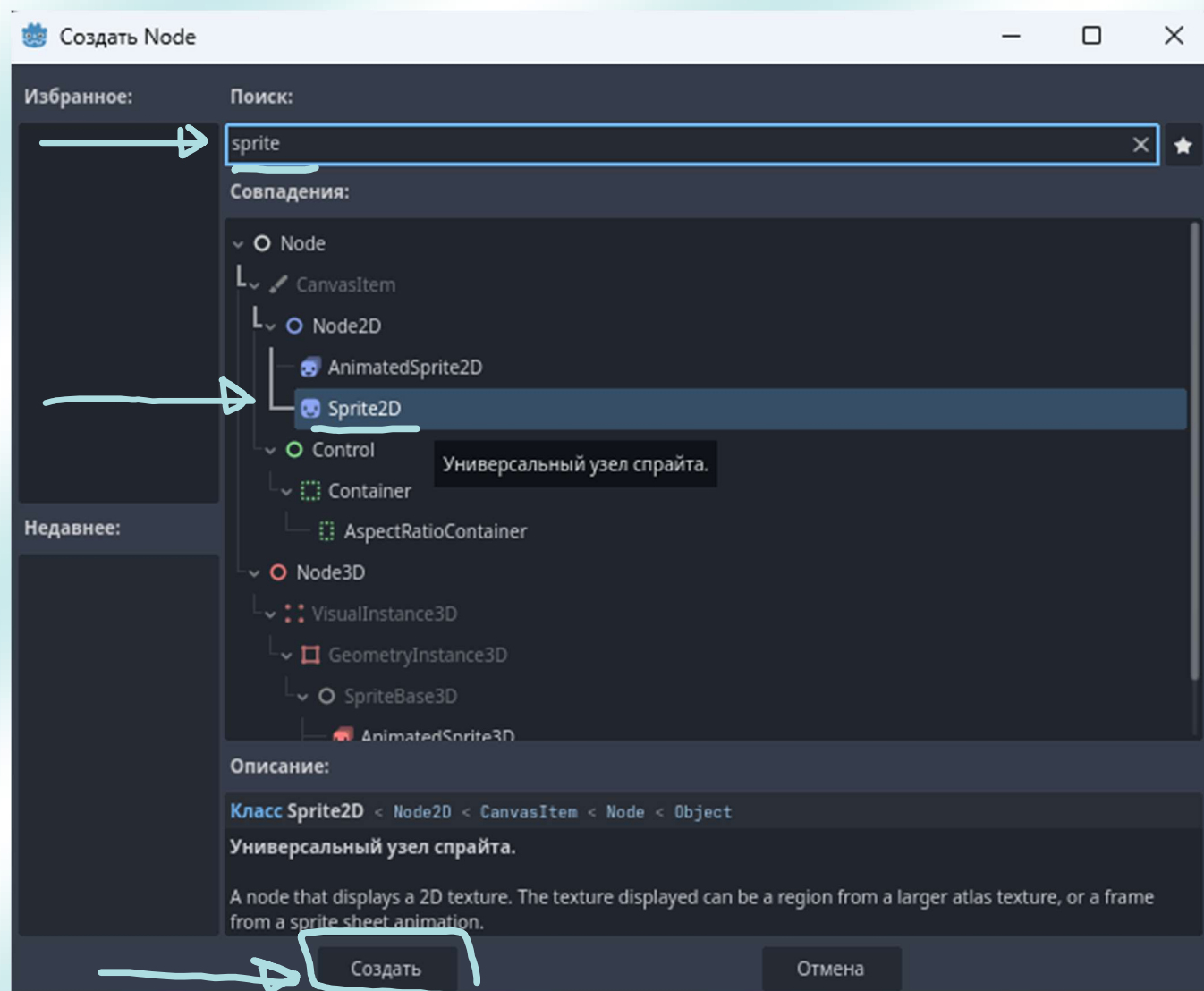


Чтобы добавить спрайт нужно нажать на плюсик в окне сцены слева сверху

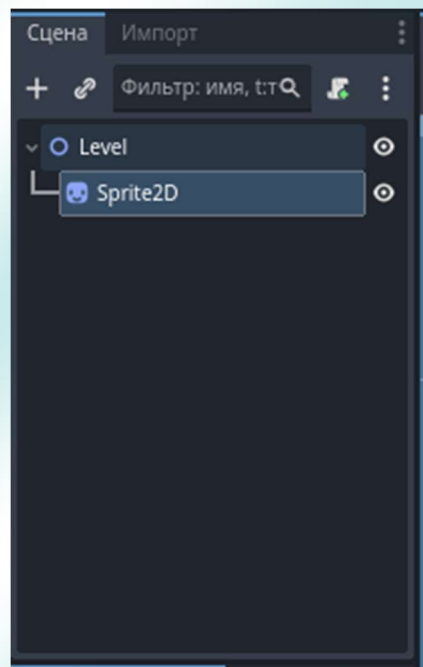




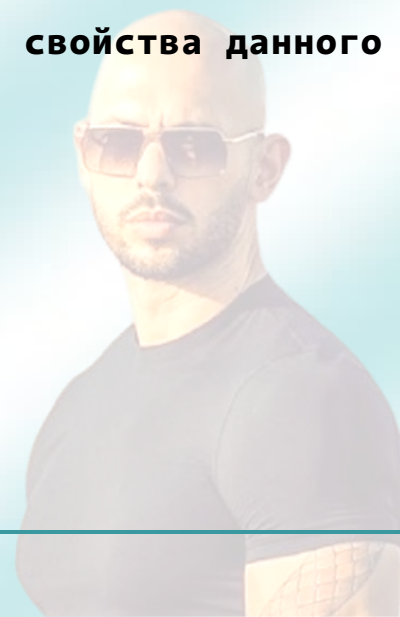
В открывшемся окне найти через поиск Sprite2D, выбрать его и нажать Создать

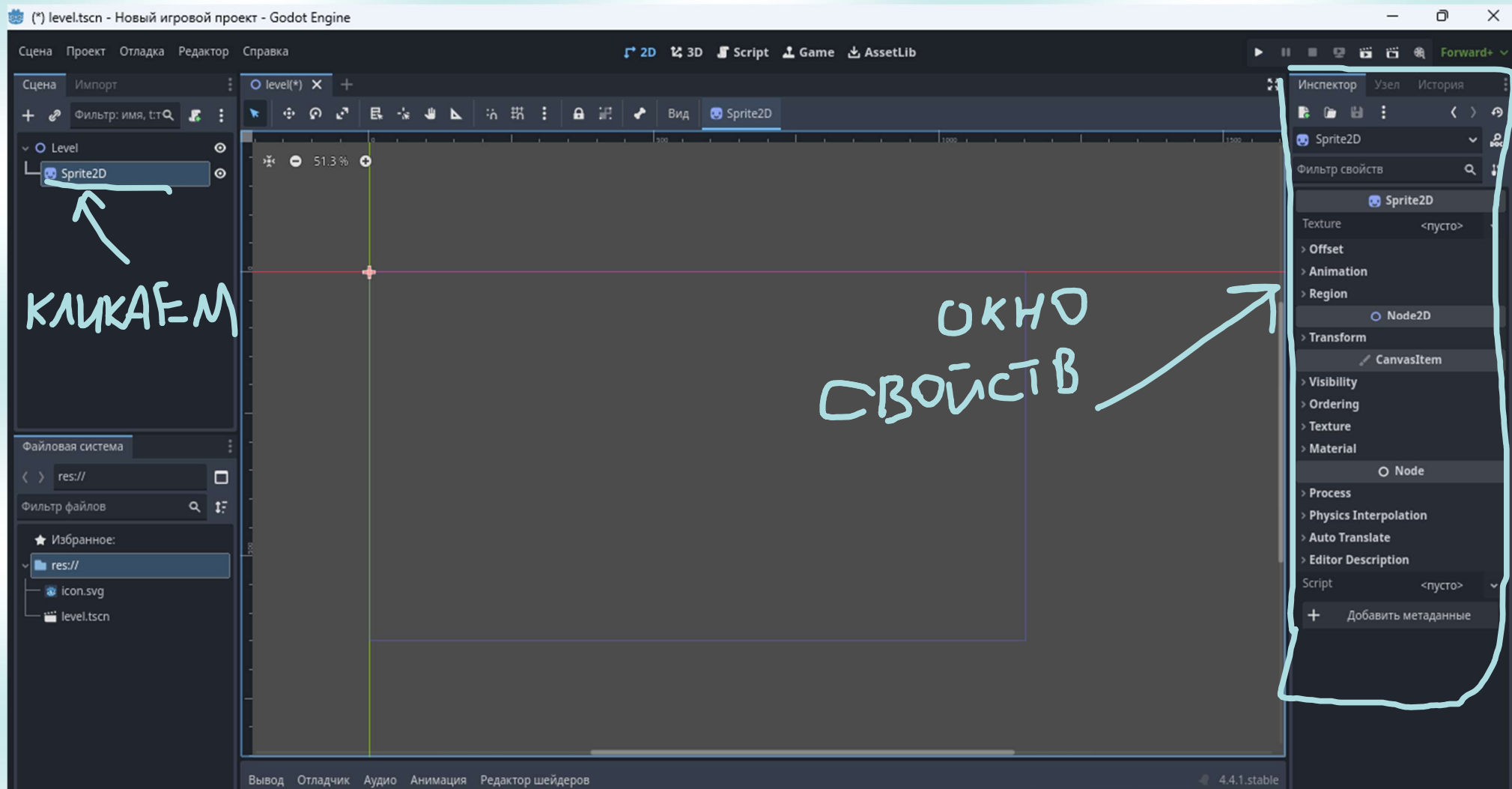


Теперь в списке объектов на Сцене у нас появился созданный нами спрайт

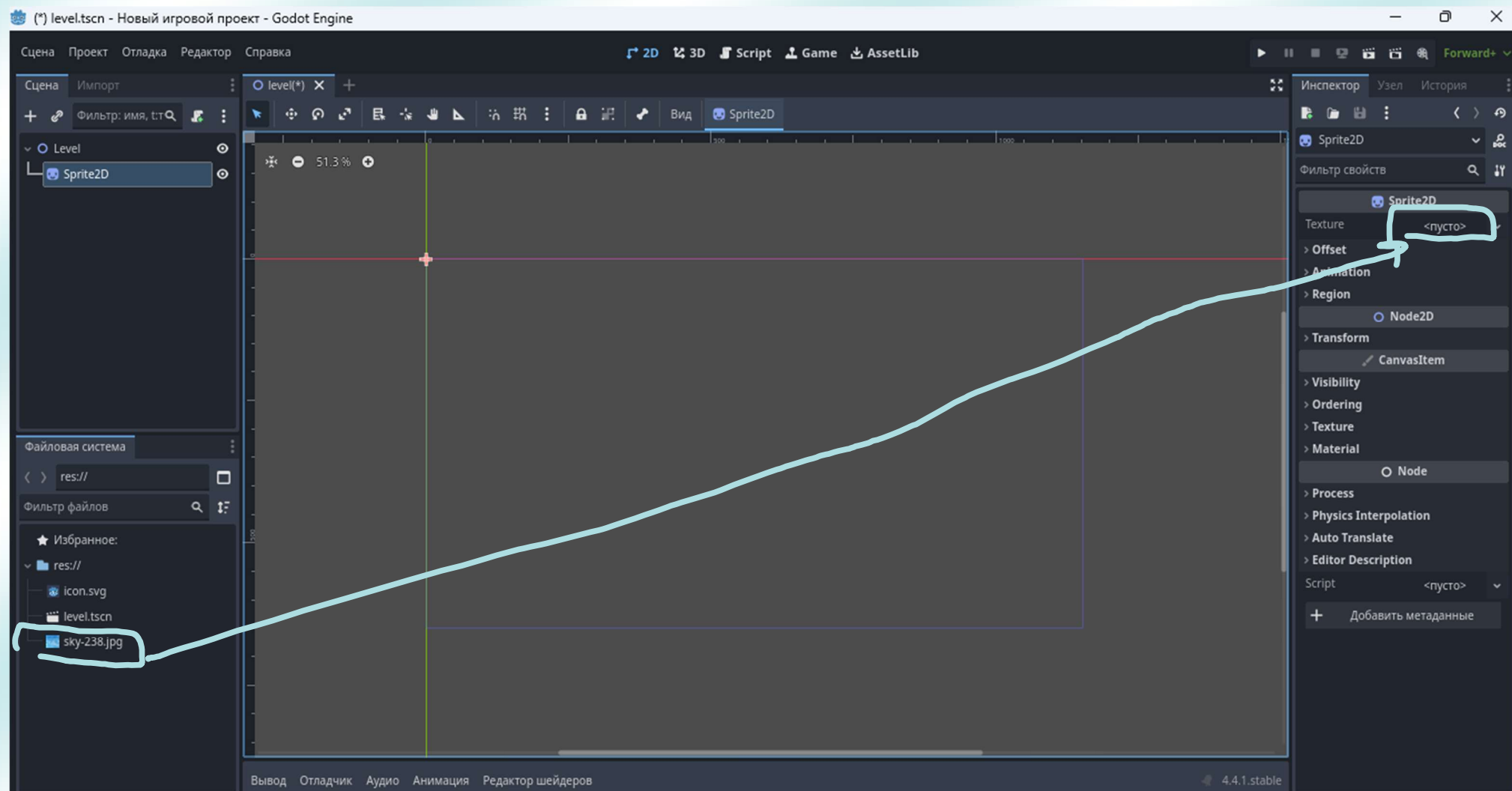


Нажимаем на созданный спрайт – в окне справа сверху появятся свойства данного объекта

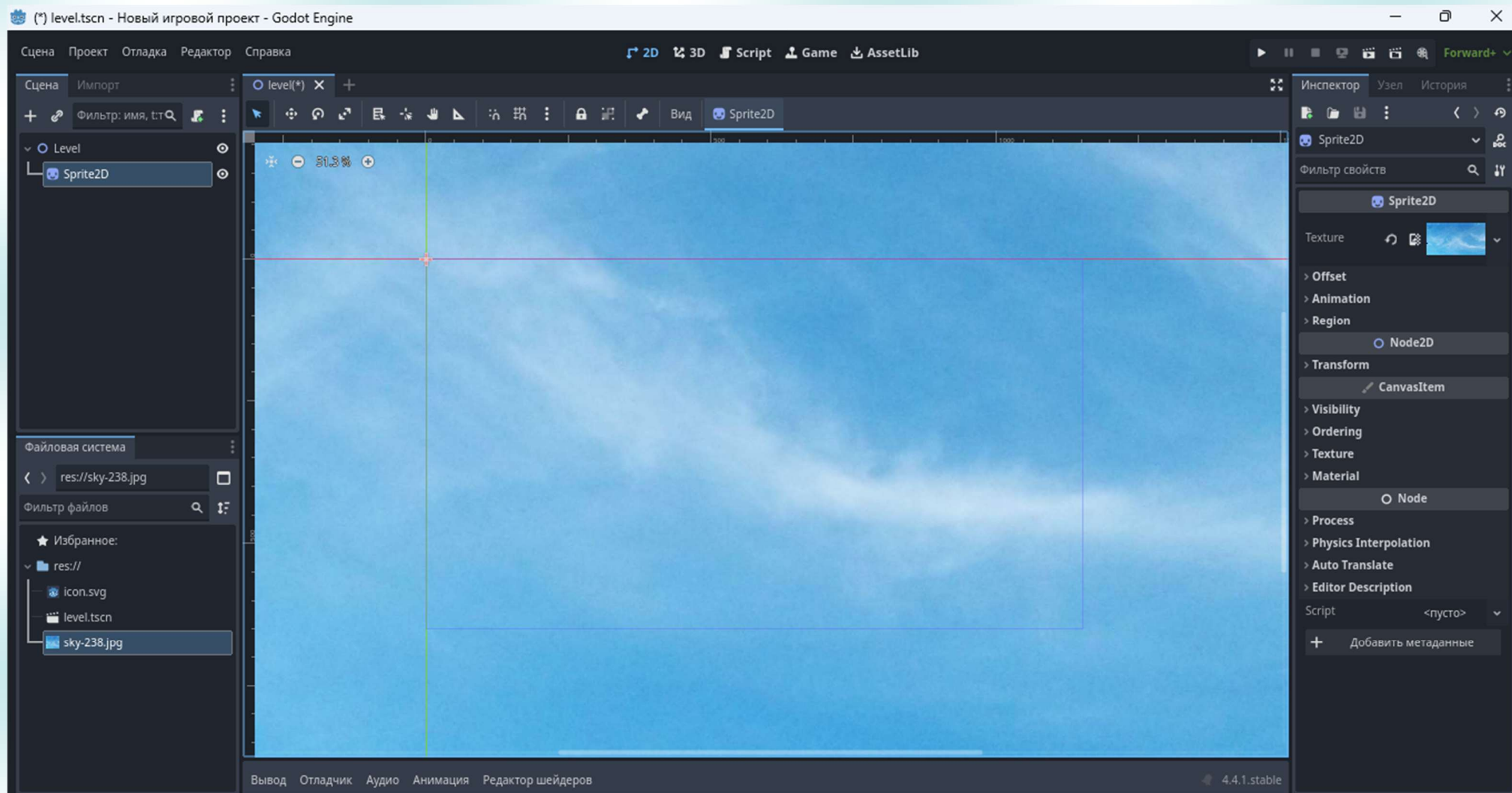




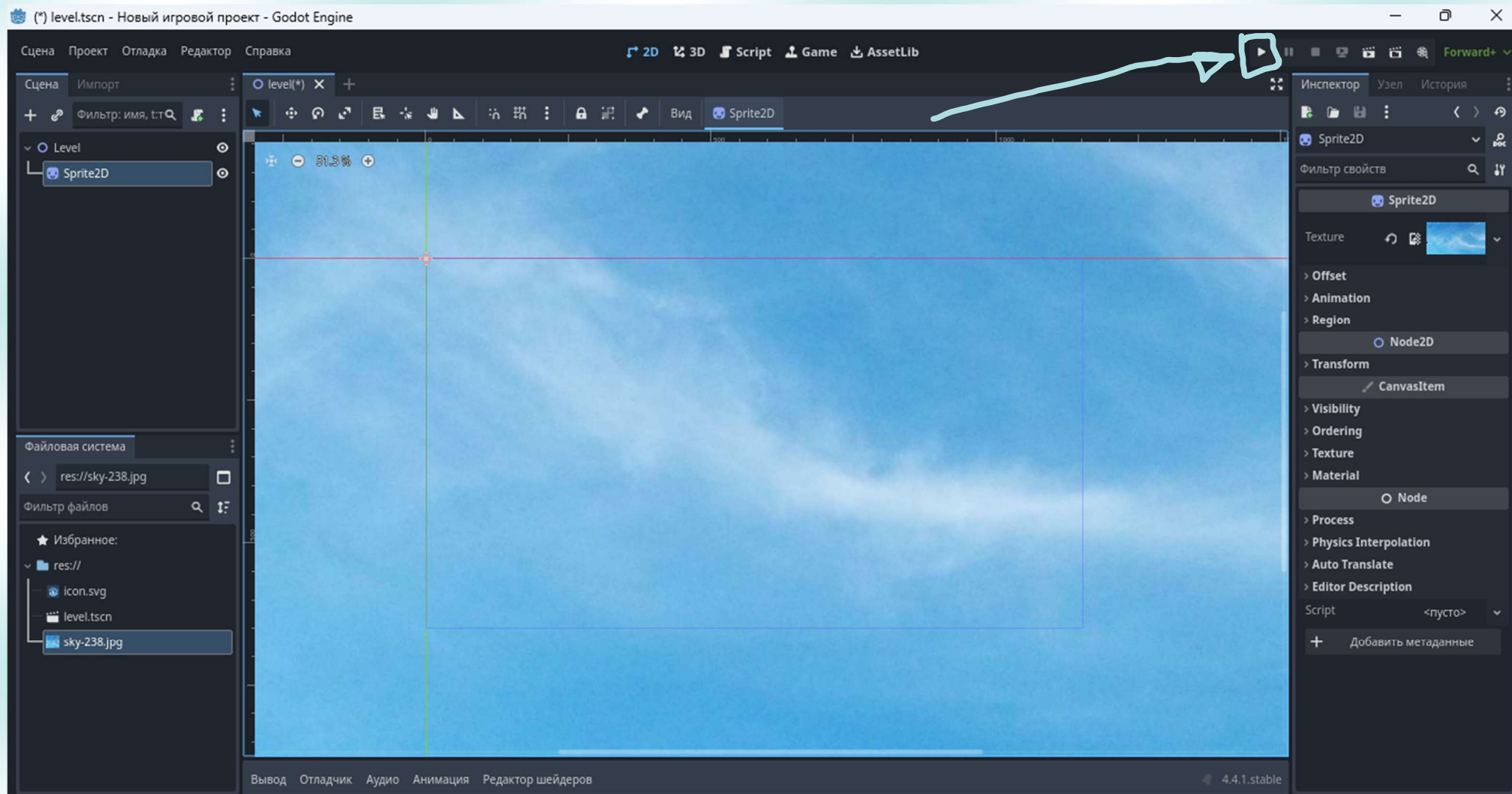
Переносим мышкой свою картинку из окна Файловой системы в поле «Пусто» окна свойств



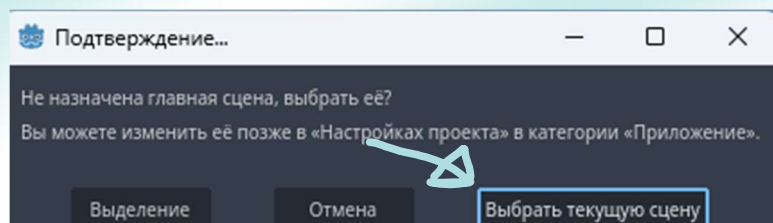
Теперь картинка видна в окне Редактора



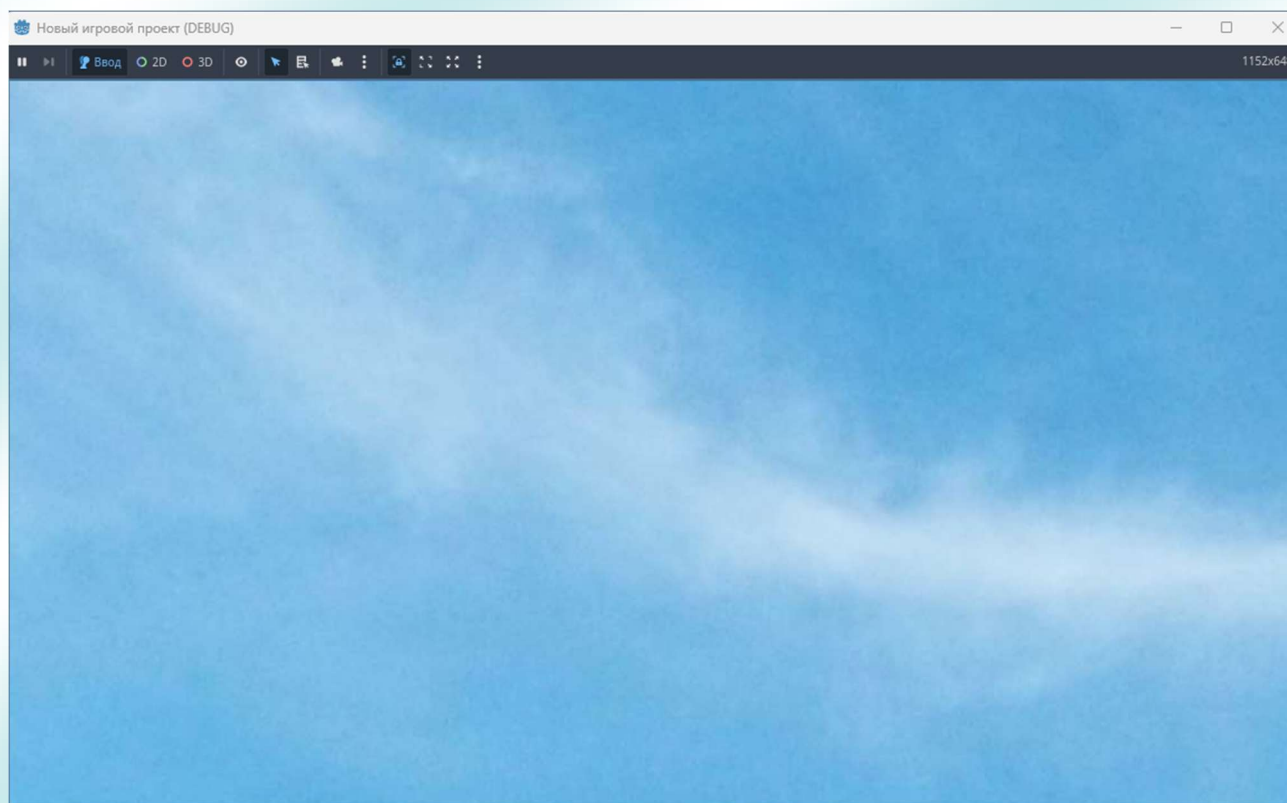
Запустим игру, нажав на значок стрелки в правом верхнем углу, и посмотрим, что получится



Выйдет окно подтверждения – нажать Выбрать текущую сцену



Откроется окно игры



Закрываем его, нажав на крестик в верхнем левом углу

По окну редактора можно перемещаться, зажав колесико и двигая мышкой.

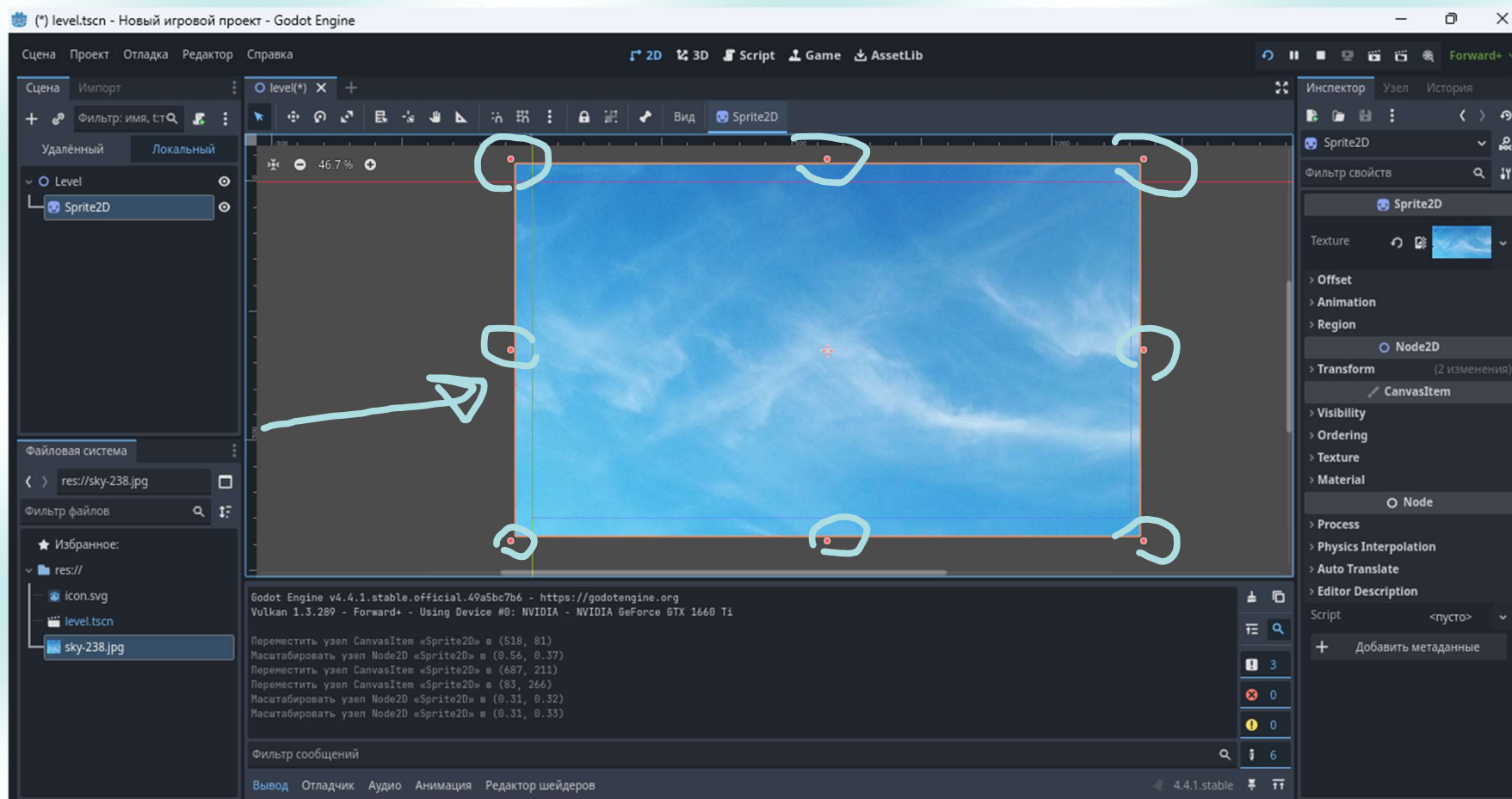
Приближать и отдалять можно с помощью колесика мышки



Нажми на свой спрайт и растяни его так, чтобы он полностью вошел в синий квадрат

При нажатии на объект, по его краям появятся кругляшки, за которые можно тянуть мышкой и менять размер

Чтобы двигать объект по Сцене, нужно тянуть его левой кнопкой мыши



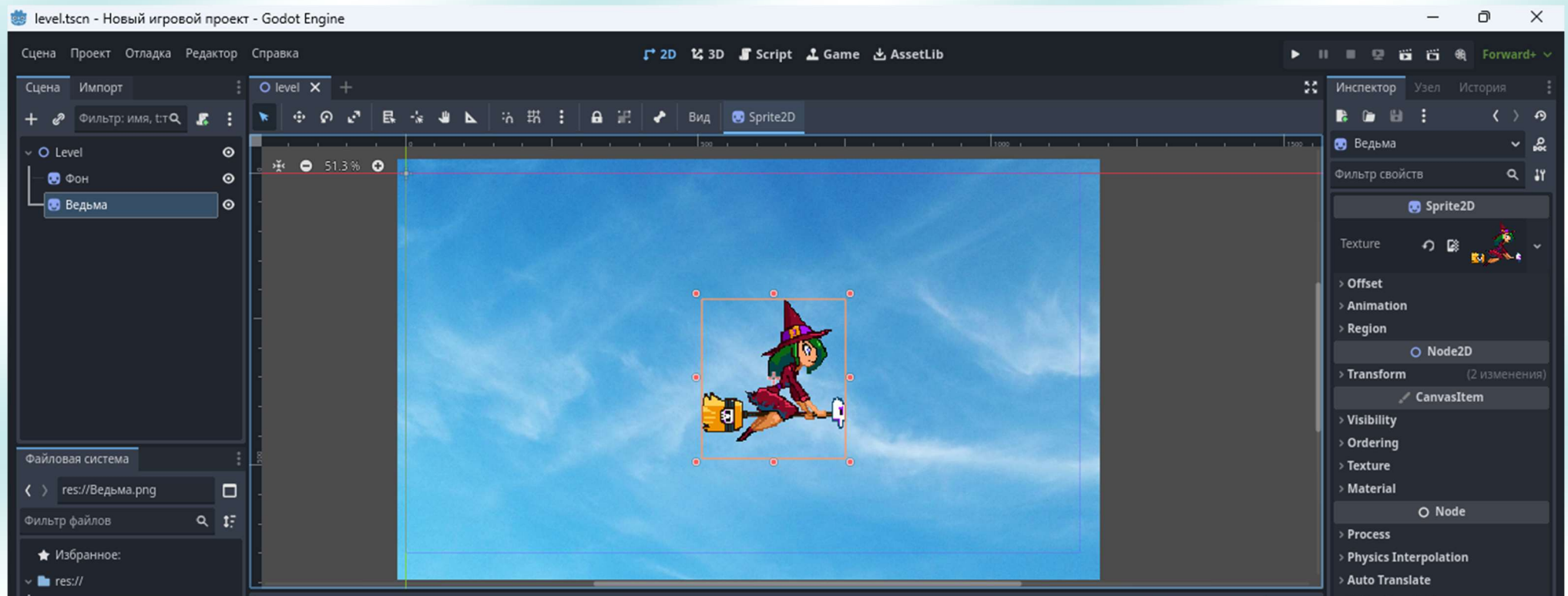
Синий квадрат на сцене – область, которую мы видим при запуске нашей игры

Задания по спрайтам

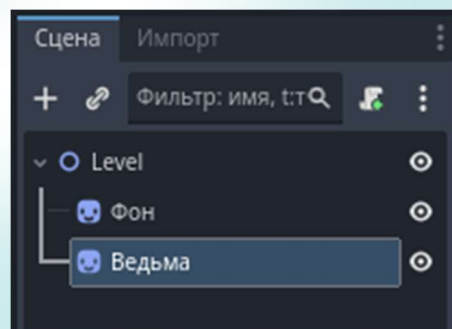


1. Создай спрайт с фоном и растяни его на весь экран
2. Создай спрайт с персонажем и помести его по центру экрана

Должно получиться что-то подобное:



Здесь я поменял названия спрайтов, чтобы не путаться



При запуске игры получается следующая картинка

